

IMPLEMENTASI MEDIA CARTOON STORY MAKER DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN READING COMPREHENSION SISWA KELAS IXA SMPN 1 TAMIANG LAYANG (THE IMPLEMENTATION OF CARTOON STORY MAKER MEDIA WITH DIRECT LEARNING MODEL TO IMPROVE READING COMPREHENSION OF STUDENTS CLASS IXA SMPN 1 TAMIANG LAYANG)

Yuni Tampi

SMP Negeri 1 Tamiang Layang Kabupaten Barito Timur Kalimantan Tengah, e-mail
yuni.cleopatra@gmail.com

Abstract

The Implementation of Cartoon Story Maker Media with Direct Learning Model to Improve Reading Comprehension of Students Class IXA SMPN 1 Tamiang Layang. This research intends to increase the students' reading comprehension on narrative text as well as the students' learning activities and the quality of teacher's activities through the implementation of cartoon story maker media and direct instruction model in state junior high school 1 (SMPN 1) Tamiang layang. The cartoon story maker is a media which allows us to make 2D screen based cartoon stories to illustrate conversation number of frames and are view frame by frame. This media helps the teacher to solve problems about the difficulties in comprehending the narrative text. It will be combined with direct instruction model. The subjects of this research are 29 students at ninth years of SMPN 1 Tamiang Layang. The research was designed using two-cycle classroom action research. Every cycle consists of four steps, namely: planning, action, observation and reflection. The researcher used two instruments in collecting the data; they are observation and reading comprehension test. The data were qualitatively analyzed with percentage technique. The finding of the research showed that implementation of both the cartoon story maker and the direct instruction improved students' learning activities and quality of teacher's activities. Those improvements are students' attention toward the reading activity; learning enthusiasm; cooperation/working together; respect others; and the activeness in discussing the lesson and doing exercises. The average of the students' achievement on reading comprehension increased from 74, 7 into 76, 7. The students who got score more than 61 (interpreted as good) also increased from 24 students (82, 8%) in the first cycle into 25 students (86, 2) in the second cycle.

Key words : cartoon story maker, direct instruction, reading comprehension

Abstrak

*Implementasi Media Cartoon Story Maker dengan Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Reading Comprehension Siswa Kelas IX A SMPN 1 Tamiang Layang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bacaan teks naratif serta siswa siswa kegiatan belajar dan kualitas kegiatan guru melalui penerapan media **Cartoon Story Maker** dan model pembelajaran langsung dalam keadaan SMP 1(SMPN 1) Tamiang layang. **Cartoon Story Maker** adalah media yang memungkinkan kita untuk membuat cerita kartun layar 2D berbasis untuk menggambarkan jumlah percakapan frame dan tampilan frame demi frame. Media ini membantu guru untuk memecahkan masalah tentang kesulitan dalam memahami teks narasi. Ini akan dikombinasikan dengan model pembelajaran langsung. Subyek penelitian ini adalah 29 siswa pada kelas sembilan dari SMPN 1 Tamiang Layang. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan dua siklus penelitian tindakan kelas. Setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Peneliti menggunakan dua instrumen dalam mengumpulkan data;*

mereka adalah observasi dan tes pemahaman bacaan. Data dianalisis secara kualitatif dengan teknik persentase. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kedua **Cartoon Story Maker** dan instruksi langsung meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kualitas kegiatan guru. Mereka perbaikan adalah perhatian siswa terhadap kegiatan membaca; antusiasme belajar; kerjasama/bekerja sama; menghormati orang lain; dan keaktifan dalam membahas pelajaran dan melakukan latihan. Rata-rata prestasi siswa pada pemahaman bacaan meningkat dari 74,7 menjadi 76,7. Para siswa yang mendapat skor lebih dari 61 (ditafsirkan sebagai baik) juga meningkat dari 24 siswa (82, 8 %) pada siklus pertama menjadi 25 siswa (86, 2) pada siklus kedua.

Kata-kata kunci : *cartoon story maker, pembelajaran langsung, membaca pemahaman*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi berarti memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa. Membaca (*reading*) merupakan satu dari empat keterampilan berbahasa yang tercakup dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Keterampilan berbahasa lainnya adalah mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*). Keempat keterampilan ini sangat penting untuk dikembangkan agar siswa dapat berkomunikasi secara lisan dan tulis.

Kemampuan memahami/menghasilkan teks bahasa Inggris sangat penting dimiliki oleh mereka yang sedang mempelajari bahasa Inggris terutama siswa yang berada pada jenjang pendidikan dasar. Kemampuan memahami teks lisan/tulis dikembangkan melalui keterampilan mendengarkan (*listening*) dan keterampilan membaca (*reading*), sedangkan kemampuan untuk menghasilkan teks lisan/tulis dikembangkan melalui keterampilan berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*).

Kemampuan memahami teks tulis sangat dibutuhkan untuk mendapatkan informasi, baik bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Oleh karena itu, kemampuan memahami teks tulis ini (kemampuan membaca) sangat perlu dikembangkan. Dengan kemampuan ini, siswa akan dapat mengembangkan dirinya dengan membaca teks-teks yang dicetak dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.

Dalam mata pelajaran bahasa Inggris tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa dituntut untuk dapat memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek dan monolog serta esai berbentuk *procedure*, *descriptive*, *recount*, *narrative*, dan *report*. Masing-masing jenis teks ini memiliki langkah-langkah retorika tersendiri. Teks berbentuk *narrative* berbeda langkah retorikanya bila dibandingkan dengan teks *procedure*, *recount*, *descriptive*, atau *report*. Dengan demikian, cara memahami teks-teks tersebut akan berbeda pula.

Siswa sering menemui kesulitan dalam kegiatan membaca. Hal ini disebabkan berbagai aspek, yaitu tidak memiliki strategi membaca yang tepat, minimnya penguasaan kosakata, kurangnya minat membaca, kurang tersedianya bahan-bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, metode mengajar yang monoton, media pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan siswa sulit dalam memahami teks bahasa Inggris adalah kurangnya pengetahuan tentang langkah-langkah retorika untuk masing-masing jenis teks. Pembekalan pengetahuan kepada siswa tentang langkah-langkah retorika sangat efektif sebelum diberikan kegiatan membaca pemahaman. Di samping itu perlu juga dibekali dengan faktor-faktor pendukung lainnya seperti kosakata, frase, dan struktur kalimat yang lazim digunakan dalam teks tertentu.

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan memahami teks bahasa Inggris, yakni (1) siswa tidak memiliki strategi membaca yang tepat, (2) minimnya penguasaan kosakata, (3) kurangnya minat membaca, (4) kurang tersedianya bahan-bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, (5) metode mengajar yang monoton, (6) media pembelajaran, (7) kurangnya pengetahuan tentang langkah-langkah retorika untuk masing-masing jenis teks. Hal inilah yang menyebabkan nilai *reading comprehension* sebagian besar siswa kelas IXA SMPN 1 Tamiang Layang relatif rendah.

Beranjak dari beberapa masalah di atas, peneliti tertarik menggunakan media *Cartoon Story Maker* untuk memvisualisasikan teks bacaan kepada siswa. Media ini berupa kartun sederhana yang berisi gambar seri dua dimensi yang menggambarkan sejumlah percakapan antartokoh yang terdapat dalam cerita. *Frame* ceritanya dapat dilihat satu per satu dengan menggunakan slide *PowerPoint* maupun dicetak yang memungkinkan siswa untuk berkreasi. Salah satu keunggulan *cartoon story maker*, yaitu memiliki karakter dan *background libraries* yang tidak terbatas serta dapat dibuat dalam bentuk rekaman. Selain itu, media ini kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga alur sebuah cerita akan lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan media ini diharapkan mampu memotivasi siswa belajar bahasa Inggris serta melalui rangkaian cerita kartun tersebut *reading comprehension* siswa bisa meningkat.

Media ini digunakan bersama-sama dengan penerapan model pembelajaran langsung dengan alasan model ini sederhana. Model ini cocok sekali karena dalam penelitian ini guru ingin menumbuhkan ketertarikan siswa pada suatu kegiatan, yakni membaca. Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus siswa terhadap tujuan pelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan penguasaan membaca (*reading comprehension*). Dalam hal ini, yang ditekankan adalah keterampilan *receptive*, yaitu kemampuan menerima dan memahami bacaan, baik lisan maupun tulisan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IXA SMP Negeri 1 Tamiang Layang pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas 2 siklus, dengan jumlah keseluruhan tindakan sebanyak 4 kali dan setiap tindakan berlangsung selama 2 jam pelajaran. Pada setiap siklus terdiri atas empat kegiatan, yakni: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Faktor-faktor yang diteliti adalah: (1) aktivitas siswa; (2) aktivitas guru; dan (3) nilai *reading comprehension* siswa pada materi *narrative text*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain tes dan lembar observasi. Tes dilakukan sesudah tindakan pertama dan kedua untuk menemukan peningkatan *reading comprehension* siswa. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa terhadap implementasi media *cartoon story maker* dan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran.

Data kuantitatif dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut. (1) memeriksa jawaban benar siswa; (2) menghitung nilai siswa pada tes tertulis.

Dalam menganalisis nilai dari tes tertulis, peneliti menghitung persentase dari jawaban benar dari tiap siswa dengan menggunakan perhitungan persentase. Persentase digunakan untuk mengukur *reading comprehension* siswa. Untuk menemukan persentase, peneliti menggunakan rumus koreksi persentase sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times SM$$

S = Student's mastery in %

R = Student's right answer

N = Maximum number of the whole answer

SM = Standard Mark (100)

(Arikunto, 1998:38)

(3) Peneliti juga menggunakan rumus tersebut untuk menemukan tingkat *reading comprehension* siswa. Dalam menentukan tingkat *reading comprehension* siswa, peneliti menggunakan lima kategori, yang dideskripsikan sistem kategori Arikunto (1998:38), sebagai berikut: 81 – 100 (*very good*), 61 – 81 (*good*), 41 – 60 (*fair*), 21 – 40 (*poor*) dan 0 – 20 (*very poor*) ; (4) setelah menganalisis nilai dari tes tertulis, peneliti membandingkan nilai *reading comprehension* siswa sebelum tindakan dengan tes tertulis setelah tindakan; (5) membuat kesimpulan dan saran berdasarkan analisis data. Data-data kuantitatif ini kemudian dijabarkan ke dalam bentuk kalimat. Jika nilai *reading comprehension* meningkat, maka tujuan penelitian telah tercapai.

HASIL

Siklus I

Tahap perencanaan tindakan dilakukan peneliti dengan melaksanakan kegiatan sebagai berikut. (1) peneliti dan observer merancang *action plan* (RPP) untuk siklus 1 menggunakan kartun; (2) peneliti mempersiapkan LKS siswa; (3) mempersiapkan media *cartoon story maker*; (4) peneliti mempersiapkan tes dan lembar observasi siswa dan guru.

Kegiatan pembelajaran dilakukan mengikuti langkah-langkah pembelajaran langsung (*direct instruction*). Kegiatan pembelajaran terdiri atas tiga fase, yakni kegiatan awal (*pre-activities*), kegiatan inti (*while-activities*) dan kegiatan penutup (*post-activities*). Pada tindakan I kegiatan awal meliputi penyampaian tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa. Guru dan siswa juga melakukan tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Kegiatan ini dilakukan setelah siswa menonton film kartun *Cinderella*. Kegiatan awal ini berlangsung selama 20 menit.

Guru menyajikan materi tentang *narrative text* secara singkat pada kegiatan inti dan dilanjutkan dengan membagi siswa menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 siswa dengan jenis kelamin yang berbeda. Setiap kelompok diberikan paragraf acak tentang cerita *Cinderella*. Siswa kemudian menyusun paragraf tersebut menjadi sebuah teks sesuai alur cerita *Cinderella* yang mereka tonton sebelumnya. Setelah berhasil menyusun paragraf tersebut, setiap kelompok kemudian menempelkan teksnya di karton yang telah disediakan dan selanjutnya memajang hasil kerja mereka di dinding dekat tempat duduk setiap kelompok. Kegiatan ini berlangsung sangat lancar dan setiap kelompok berhasil menyusun paragraf dengan tepat.

Siswa kemudian diberikan tugas baru, yakni mengidentifikasi bagian-bagian teks *narrative* dan ciri kebahasaannya, misalnya kelompok A secara khusus mengidentifikasi bagian *orientation*, kelompok B bagian *complication* dan seterusnya sampai bagian ciri kebahasaan. Selama kegiatan ini, guru berkeliling ke setiap kelompok secara bergantian dan mengarahkan siswa untuk menemukan informasi yang sesuai dengan tugasnya.

Pada akhir kegiatan inti, perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil identifikasi mereka sambil menunjuk pada teks yang sudah dipajang sebelumnya. Setiap siswa diberi kesempatan untuk memberi komentar terhadap hasil kerja kelompok temannya. Hal ini

dilakukan untuk mengevaluasi hasil kerja setiap kelompok. Kegiatan inti ini berlangsung kurang lebih 50 menit. Tindakan pertama siklus I ini kemudian diakhiri dengan tanya jawab tentang informasi yang terdapat dalam cerita *Cinderella*. Informasi tersebut antara lain *main idea*, tokoh-tokoh dalam cerita serta karakternya dan pesan moral yang ingin disampaikan melalui cerita tersebut.

Dinamika kegiatan pada tindakan II tidak jauh berbeda dari tindakan sebelumnya hanya media kartun yang digunakan oleh guru berbentuk *cartoon story* dua dimensi dengan cerita berjudul *Three Little Rabbits*. *Cartoon story* ini ditampilkan melalui *slide PowerPoint*. Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru antara lain mereview materi sebelumnya dengan cara melakukan tanya jawab dan kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran serta arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti, siswa kembali belajar dalam kelompok namun beberapa anggota kelompok mengalami pertukaran dengan anggota kelompok lainnya. Guru menyajikan materi dan informasi terkait fungsi sosial *narrative text*, cara menemukan *main idea*, dan makna rujukan kata (*reference*).

Guru menampilkan slide berisi *cartoon story* dua dimensi satu per satu dan sebelum menampilkan slide berikutnya, guru mengajak siswa untuk menebak kejadian selanjutnya. Benar atau tidak tebakan siswa akan dibuktikan dengan menampilkan slide cerita berikutnya. Selain melakukan tebak-tebakan, siswa juga membaca cerita tersebut dengan nyaring. Ketika cerita telah ditampilkan secara keseluruhan, setiap kelompok kemudian dibagikan teks *Three Little Rabbit* dan kartu pertanyaan. Siswa selanjutnya membaca teks tersebut dan mendiskusikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam kartu. Setelah selesai menjawab pertanyaan, guru meminta dua orang perwakilan kelompok untuk maju ke depan kelas. Dua orang perwakilan kelompok tersebut mempunyai tugas yang berbeda, perwakilan pertama bertugas membacakan hasil diskusi kelompok ke seluruh anggota dan memastikan setiap anggotanya mendengarkan, sedangkan perwakilan kedua akan berkeliling ke kelompok lain dan menceritakan hasil diskusinya ke kelompok yang dia kunjungi, demikian kegiatan ini berulang sampai semua informasi diterima oleh setiap kelompok.

Tugas guru selama kegiatan diskusi dan penyampaian hasil diskusi adalah memantau kegiatan siswa, mengarahkan dan mengatur urutan presentasi serta mengendalikan kegiatan ini agar tetap tertib. Ketika setiap kelompok telah selesai bertukar informasi, anggota kelompok yang tidak melakukan presentasi tetapi hanya mendengarkan anggota kelompok lainnya menyajikan informasi akan menceritakan informasi-informasi yang mereka peroleh kepada dua orang perwakilan kelompok tadi. Adapun kegiatan akhir siswa pada tindakan kedua ini adalah menjawab soal-soal evaluasi siklus I.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama diterapkannya model pembelajaran langsung dan media *cartoon story maker*, baik pada tindakan I maupun tindakan II akan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Persentase Keterlaksanaan Indikator pada Siklus I

	Siklus I	
	Tindakan I	Tindakan II
Skor yang diperoleh	639	740
Total Skor	1160	
Persentase	55, 1%	63, 8%

Berdasarkan tabel di atas skor yang diperoleh oleh 29 siswa kelas IX A SMP N 1 Tamiang Layang pada tindakan I dan II masing-masing sebesar 639 (55, 1%) dan 740 (63, 8%).

Tabel 2. Hasil Observasi terhadap Aktivitas Siswa pada Siklus I

	Siklus I	
Interpretasi	Tindakan I	Tindakan II
Sangat Baik	0%	2 (6,9%)
Baik	11(37, 9%)	19 (65,5%)
Cukup	17 (58, 6%)	8 (27, 6%)
Kurang	13,(5%)	0%

Tabel 2 di atas menunjukkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas. Pada tindakan I terdapat 17 siswa (58, 6%) yang aktivitasnya dikategorikan cukup dan sebanyak 11 siswa (37, 9%) yang aktivitasnya dikategorikan baik serta 1 siswa (3, 5%) siswa yang aktivitasnya dikategorikan masih kurang. Pada tindakan II sebanyak 2 orang siswa (6, 9%) yang aktivitasnya dikategorikan sangat baik, 19 siswa (65, 5%) dengan kategori baik, dan 8 siswa (27, 7%) dengan kategori cukup serta tidak terdapat siswa dengan kategori kurang.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus II baik tindakan I dan II dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru

	Siklus I	
	Tindakan I	Tindakan II
Jumlah Skor	47	49
Persentase	78, 3%	81, 7%

Tabel 3 menunjukkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama dilaksanakan tindakan I dan II siklus I. Pada tindakan I guru/peneliti memperoleh persentase keterlaksanaan tindakan mencapai 47 (78, 3 %) dan mengalami peningkatan pada tindakan II menjadi 49 (81, 7%). Hal ini berarti pelaksanaan tindakan siklus I yang dilakukan dengan model pembelajaran langsung dengan media *cartoon story* dapat dikategori baik.

Hasil evaluasi *reading comprehension* yang dilakukan oleh guru setelah pelaksanaan tindakan pertama siklus I dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Rentang Nilai *Reading Comprehension* Siswa

Nilai/Persentase	Jumlah/Persentase	Interpretasi
81 - 100	10 (34, 5%)	Sangat Baik
61 - 81	14 (48, 3%)	Baik
≤ 60	5 (17, 3%)	Cukup

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 10 siswa dari total 29 siswa (34, 5%) yang memperoleh nilai berkisar 81 - 100 atau dikategorikan baik, sedangkan 14 siswa lainnya (48, 3%) yang memperoleh nilai berkisar 61 – 81 (baik) dan 5 orang siswa (17, 3%) memperoleh nilai d" 60 atau dikategorikan cukup.

Hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa pada siklus I (tindakan I dan II) dan evaluasi untuk mengetahui *reading comprehension* direfleksikan sebagai berikut: (1) Aktivitas siswa masih belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari persentase keterlaksanaan indikator yang masih rendah. Terdapat beberapa siswa yang tidak fokus terhadap kegiatan

pembelajaran, baik fisik maupun pikiran. Dengan kata lain, masih terdapat beberapa orang siswa yang melakukan aktivitas di luar skenario tindakan. Pada saat kegiatan presentasi dan kegiatan pertukaran informasi terdapat siswa yang tidak memperhatikan presentasi tersebut.

Selain itu, siswa tertentu masih kesulitan berdiskusi dalam kelompok serta mengerjakan tugas. Secara keseluruhan siswa kelas IXA SMPN 1 Tamiang Layang kurang member perhatian dan menghargai pendapat siswa lainnya; (2) Kualitas tindakan yang dilakukan oleh guru dapat dikategorikan baik, namun guru sangat perlu mengontrol kegiatan siswa selama pelaksanaan tindakan agar siswa tetap berada pada kondisi belajar dan tidak membuang-buang waktu dengan melakukan aktivitas lain. Selain itu, terdapat beberapa komponen yang tidak dilakukan guru secara maksimal karena permasalahan pengelolaan waktu; (3) Hasil evaluasi *reading comprehension* siswa menunjukkan sebanyak 24 (82, 8) siswa dari total 29 siswa yang memperoleh nilai e" 61.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka perlu diadakan rencana tindakan untuk pelaksanaan siklus berikutnya, yaitu perlu dirancang kegiatan yang membuat setiap siswa berpartisipasi, kontrol dari guru agar siswa tidak terlalu banyak siswa yang melakukan kegiatan di luar kegiatan pembelajaran dan guru juga perlu memotivasi siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Siklus II

Kegiatan pada tahap perencanaan antara lain, yaitu mendiskusikan hasil observasi dan evaluasi siklus I, memodifikasi skenario tindakan untuk siklus II dan mempersiapkan LKS serta media *cartoon story maker*.

Tindakan pertama siklus II dimulai dengan menyiapkan kondisi kelas dan peserta didik. Pada saat siswa sudah dalam keadaan siap untuk mengikuti pembelajaran, guru kemudian mereview materi pelajaran sebelumnya dengan cara mengajak siswa untuk keluar kelas. Siswa kemudian berdiri membentuk lingkaran besar dan lingkaran kecil. Siswa yang berada pada lingkaran besar diberi tugas untuk bertanya dan yang mendapat tugas untuk menjawab pertanyaan adalah siswa yang berada pada lingkaran kecil. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan materi pelajaran sebelumnya.

Pada kegiatan inti, guru menampilkan slide *background* dari sebuah cerita kartun. Akan tetapi cerita kartun ini tidak menampilkan pembicaraan antartokoh. Dalam hal ini, guru ingin mengeksplorasi ide-ide siswa terkait jalan cerita tersebut. Guru kemudian mengajukan pertanyaan tentang apa yang terjadi pada tokoh cerita kartun tersebut atau apa yang dilakukan oleh tokoh cerita tersebut. Pendapat siswa sangat bervariasi dan mereka menjawab pertanyaan tersebut dengan antusias.

Guru kemudian menampilkan teks *narrative* dari cerita kartun yang disajikan sebelumnya. Guru membaca teks tersebut dan mendrill pengucapan siswa. Selain itu, guru dan siswa juga mendiskusikan pesan moral dari cerita tersebut, menyebutkan tokoh dalam cerita dan menyimpulkan karakter tokoh tersebut serta menemukan makna beberapa kosakata sulit yang terdapat dalam cerita.

Pada saat tanya jawab berlangsung, sebagian besar siswa sudah berinisiatif menjawab pertanyaan, namun mereka masih kesulitan mengemukakan pendapat dalam bahasa Inggris. Di samping itu, kebanyakan siswa cenderung tidak memperhatikan siswa lainnya pada saat mengemukakan pendapat. Sejauh ini yang dilakukan guru adalah memberi teguran langsung dan menunggu suasana hening sebelum melanjutkan pembicaraan.

Tindakan II pada siklus II dilakukan oleh guru pertama-tama dengan membagikan 2 kartu yang berisi nama mereka masing-masing kepada setiap siswa. Kartu tersebut bertujuan untuk

mengontrol siswa-siswa yang terlalu aktif dan dominan agar tidak terlalu mendominasi kegiatan dalam kelas. Setiap siswa mempunyai kesempatan untuk berbicara selama kegiatan pembelajaran sebanyak dua kali. Apabila kartu tersebut telah habis, siswa tersebut tidak boleh berbicara. Jika terdapat ide maupun pendapat dari siswa yang cerdas dan dominan itu, maka mereka harus menyampaikannya kepada teman mereka yang masih memiliki kartu.

Untuk membuat kegiatan ini berhasil, guru dengan sengaja menggabungkan siswa yang relatif pasif dengan siswa yang aktif. Ada konsekuensi logis yang diberlakukan kepada siswa yang tetap ingin berbicara meskipun kartu mereka telah habis, yakni mereka harus membantu teman lainnya yang kesulitan mengungkapkan pendapat dalam bahasa Inggris. Dalam hal ini, guru memanfaatkan kelebihan siswa lainnya untuk membantu siswa lainnya, sedangkan untuk siswa yang pasif, konsekuensi logis yang mereka terima apabila kartu mereka tidak habis, yaitu membaca teks dan menjawab pertanyaan terkait bacaan. Pada saat kegiatan seperti ini diberlakukan, siswa begitu antusias berkompetisi sehingga hampir seluruh siswa berhasil menghabiskan kartu mereka.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama diterapkannya model pembelajaran langsung dan media *cartoon story maker*, baik pada tindakan I maupun tindakan II siklus kedua ini akan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Persentase Keterlaksanaan Indikator pada Siklus II

	Siklus II	
	Tindakan I	Tindakan II
Skor yang diperoleh	809	878
Total Skor	1160	
Persentase	69, 7%	75, 7%

Berdasarkan tabel di atas skor yang diperoleh oleh 29 siswa kelas IX A SMP N 1 Tamiang Layang pada tindakan I dan II masing-masing sebesar 809 (69, 7%) dan 878 (75, 7%).

Tabel 6. Hasil Observasi terhadap Aktivitas Siswa pada Siklus II

	Siklus II	
	Tindakan I	Tindakan II
Interpretasi		
Sangat Baik	5 (17, 3%)	10 (34, 5%)
Baik	23 (79, 3%)	19 (65, 5%)
Cukup	1 (3, 4%)	0%
Kurang	0 %)	0%

Tabel 6 di atas menunjukkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas. Terdapat 1 siswa (3, 4%) yang aktivitasnya dikategorikan cukup dan sebanyak 23 siswa (79, 3%) yang aktivitasnya dikategorikan baik serta 5 siswa (17, 3%) siswa yang aktivitasnya dikategorikan sangat baik pada tindakan I. Pada tindakan II sebanyak 19 orang siswa (65, 5%) yang aktivitasnya dikategorikan baik, 10 siswa (34, 5%) dengan kategori sangat baik, serta tidak terdapat siswa dengan kategori kurang.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus II baik tindakan I dan II dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru

	Siklus I	
	Tindakan I	Tindakan II
Jumlah Skor	51	51
Persentase	85,0%	85,0 %

Tabel 7 menunjukkan bahwa baik tindakan pertama maupun tindakan kedua, guru/peneliti memperoleh persentase keterlaksanaan tindakan mencapai 85% .

Hasil evaluasi *reading comprehension* yang dilakukan oleh guru setelah pelaksanaan tindakan pertama siklus I dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 8. Nilai *Reading Comprehension* Siswa Siklus II

Nilai/Persentase	Jumlah/Persentase	Interpretasi
81 - 100	10 (34, 5%)	Sangat Baik
61 - 81	15 (51, 7)	Baik
≤ 60	4 (13, 8%)	Cukup

Peneliti menyimpulkan bahwa sebanyak 10 siswa dari total 29 siswa (34, 5%) yang memperoleh nilai berkisar 81 - 100 atau dikategorikan sangat baik dan 15 orang siswa (51, 7%) siswa yang memperoleh nilai berkisar 61 -81 (baik). Sementara 4 siswa lainnya (13, 8%) yang memperoleh nilai ≤ 60 atau dikategorikan cukup.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa pada siklus II (tindakan I dan II) dan evaluasi untuk mengetahui *reading comprehension* dapat direfleksikan sebagai berikut. (1) Aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan *media cartoon story maker* dan model pembelajaran langsung meningkat Hal ini dapat dilihat dari berkurangnya jumlah siswa dengan kategori cukup serta bertambahnya jumlah siswa dengan kategori sangat baik; (2) Meskipun guru telah melaksanakan skenario tindakan dengan sangat baik, hasil evaluasi *reading comprehension* siswa pada siklus ke-2 mengalami peningkatan yang tidak terlalu signifikan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengimplementasikan media *cartoon story maker* dengan model pengajaran langsung (*Direct Instruction*) untuk meningkatkan *reading comprehension* siswa. Adapun hasil dari penelitian ini, yaitu adanya peningkatan *reading comprehension* dan aktivitas siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk dalam ruang lingkup teknologi pendidikan.

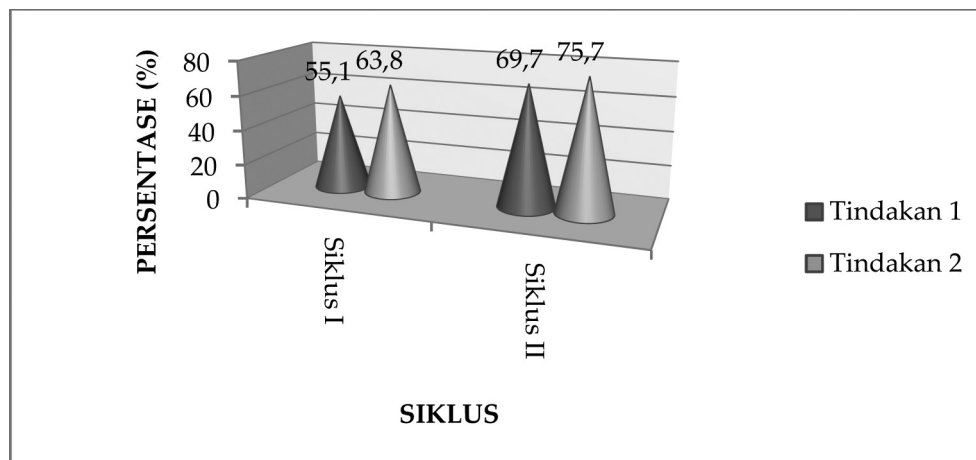
Jika dilihat dari segi proses pembelajaran yang berlangsung, selama diterapkannya media *cartoon story* ini, baik siklus I maupun siklus II, aktivitas guru dan siswa sangat beragam. Perbedaan yang dapat dilihat antara kondisi awal siswa dengan kondisi sesudah dilaksanakannya tindakan adalah respon siswa terhadap kegiatan menyimak bacaan. Secara umum, siswa antusias dan bersemangat mempelajari *narrative text* dengan media *cartoon story* dan model pengajaran langsung. Dengan kata lain, penggunaan media *cartoon story* ini dapat memperbaiki minat siswa terhadap suatu kegiatan pembelajaran.

Kartun merupakan gambar kartun yang bersifat menghibur, namun beberapa materi tertentu dalam penggolongannya memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan. Pemakaiannya

yang luas dengan ilustrasi, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan orangnya yang realistis menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia. Oleh sebab itu, kartun dapat digunakan secara efektif oleh pendidik dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata, dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

Adapun hasil observasi terhadap keterlaksanaan indikator yang diamati pada siswa, baik siklus I maupun siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini.

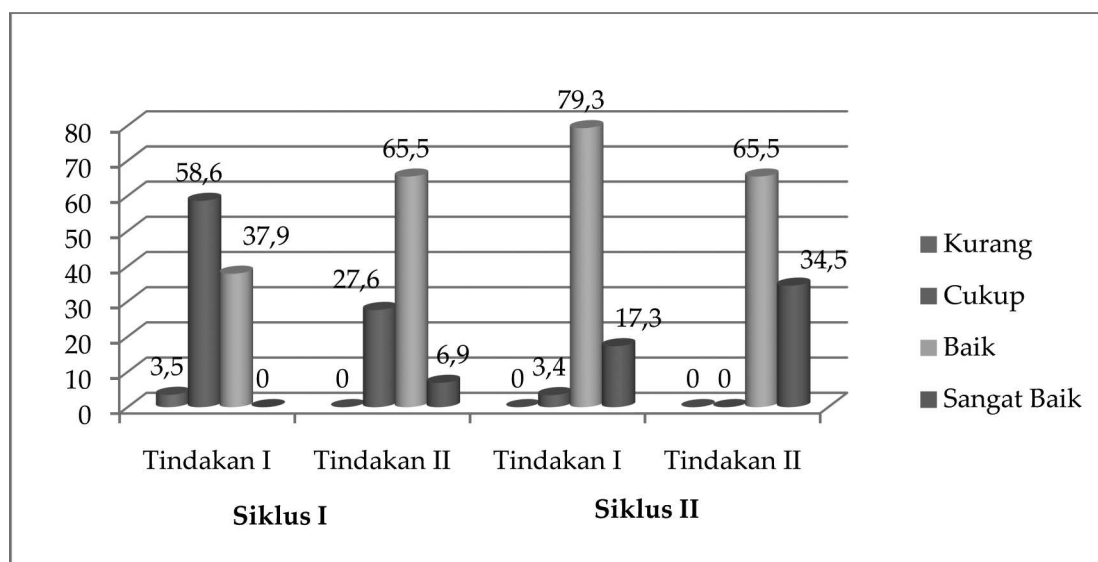
Grafik 1. Persentase (%) Keterlaksanaan Indikator Siklus I dan Siklus II



Grafik di atas menunjukkan persentase keterlaksanaan indikator kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi *reading comprehension* bahasa Inggris siswa pada materi *narrative text*. Pada siklus I tindakan I persentase keterlaksanaan indikator sebesar 55,1% dan pada tindakan II sebesar 63,8%, sedangkan persentase keterlaksanaan indikator pada siklus II tindakan I dan II masing-masing sebesar 69,7% dan 75,7%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa telah adanya peningkatan persentase keterlaksanaan indikator kompetensi *reading comprehension* siswa dari siklus I ke siklus II.

Persentase hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan 10 indikator yang ada dapat dilihat pada grafik 2 di bawah ini.

Grafik 2. Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan II



Grafik di atas menunjukkan bahwa peneliti menginterpretasikan aktivitas siswa menjadi empat kategori, yakni kategori kurang, cukup, baik dan sangat baik. Aktivitas dapat dikategorikan kurang apabila pemerolehan skor berkisar 7, 5 – 15. Pada tindakan I siklus I terdapat 1 orang siswa (3, 5%) yang aktivitasnya dikategorikan masih kurang, sedangkan aktivitas 17 orang siswa lainnya (58, 6%) memperoleh kategori cukup dan sisanya sebanyak 11 orang siswa (37, 9%) dikategorikan baik.

Secara umum, aktivitas siswa selama diterapkannya media *cartoon story* dengan model pengajaran langsung telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dengan jelas dilihat dari peningkatan jumlah persentase siswa yang aktivitasnya dikategorikan baik dan sangat baik serta menurunnya persentase aktivitas siswa dengan kategori cukup dan kurang.

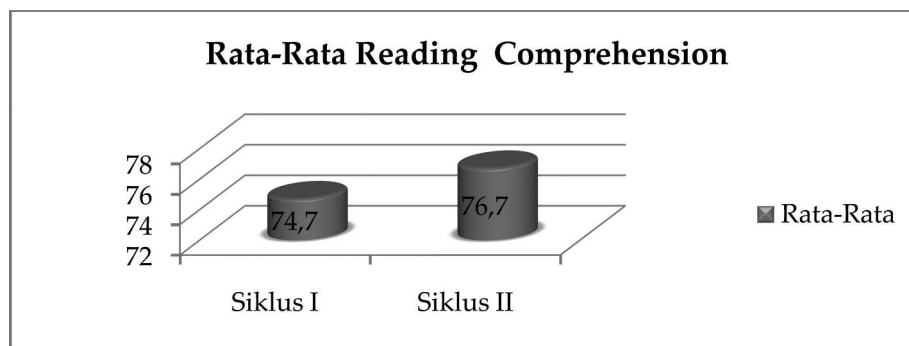
Secara umum, pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru/peneliti dapat dikatakan berhasil. Dalam hal ini, guru telah melaksanakan tindakan sesuai skenario yang sudah dirancang sebelumnya. Hal ini terlihat dari persentase ketercapaian tindakan guru dari siklus I ke siklus II terus mengalami peningkatan, yakni tindakan I (78, 3%) dan tindakan II (81, 7%) pada siklus I, sedangkan pada siklus II, persentase aktivitas guru tindakan I dan II sebesar 85% (kategori sangat baik).

Jika ditinjau dari segi proses pembelajaran yang berlangsung, sangat perlu bagi guru/peneliti untuk mengelola waktu dengan efektif dan mengontrol kegiatan siswa agar tidak keluar dari skenario dan tujuan dilaksanakannya tindakan. Oleh karena itu, sebelum menentukan media pembelajaran tertentu, guru perlu membuat perencanaan mengenai pemanfaatan media dengan memperhatikan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (dalam Anitah, 2010: 78-80).

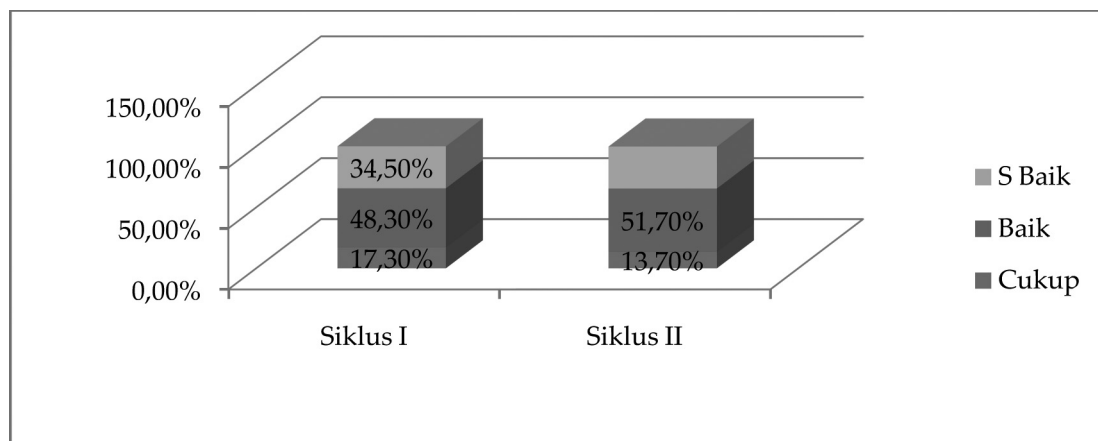
Melalui penelitian tindakan kelas ini, peneliti berusaha menerapkan model dan media pembelajaran yang membantu membimbing siswa agar dapat memahami isi bacaan dengan mudah. Untuk mengetahui keefektifan suatu model pembelajaran yang diterapkan, maka peneliti melakukan evaluasi pada setiap akhir siklus.

Rata-rata bawah nilai *reading comprehension* siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 3. Peningkatan Rata-Rata *Reading Comprehension* Siswa



Grafik 4. Persentase Peningkatan *Reading Comprehension* Siswa



Kedua grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata *reading comprehension* siswa yang pada siklus I sebesar 74, 7 menjadi 76, 7 di siklus II dan peningkatan persentase perolehan nilai siswa yang dikategorikan baik dan sangat baik sebanyak 82, 8% di siklus I menjadi 86, 2% pada siklus II. Peningkatan rata-rata nilai *reading comprehension* siswa dari siklus I ke siklus II tidak terlalu signifikan. Hal ini disebabkan terbatasnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa dan ketidakfokusan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil tes *reading comprehension* siswa telah menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya. Dengan kata lain, penguasaan *vocabulary* 85 % siswa berada pada kategori baik. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi media *cartoon story* dengan model pembelajaran langsung berhasil meningkatkan *reading comprehension* siswa kelas IX A SMPN 1 Tamiang Layang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kompetensi *reading comprehension* siswa dengan media *cartoon story maker* dan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi *narrative text* di kelas IXA SMP Negeri 1 Tamiang Layang, Barito Timur. Peningkatan ini terjadi dalam bentuk peningkatan proses dan peningkatan hasil.

Peningkatan proses pembelajaran bahasa Inggris pada materi *narrative text* dengan menggunakan media *cartoon story maker* dan model pembelajaran langsung mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik, yaitu perhatian terhadap pembelajaran, semangat belajar, keaktifan berdiskusi, keaktifan mengerjakan tugas, kerjasama dalam kelompok, dan rasa saling menghargai antarsesama siswa. Peningkatan hasil merupakan peningkatan kompetensi *reading comprehension* siswa. Implementasi media *cartoon story maker* dan model pembelajaran langsung di kelas IXA SMPN 1 Tamiang Layang dapat meningkatkan kompetensi *reading comprehension* siswa.

Saran

Saran yang perlu disampaikan setelah melakukan PTK terkait dengan implementasi media *cartoon story maker* dan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi memahami teks *narrative text* adalah sebagai berikut. (1) Bagi Guru: Media car-

toon story maker dan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas IXA SMPN 1 Tamiang Layang dalam menyimak bacaan berbentuk *narrative*. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media dan model ini dalam pembelajaran *narrative text* selanjutnya, karena visualisasi gambar *background* dari cerita kartun dapat membantu siswa dalam memahami alur sebuah cerita. Namun, ketika guru menerapkan media dan model pembelajaran ini tentu saja pada tahap awal pelaksanaan tindakan mengalami hambatan antara lain memerlukan waktu yang banyak dan kecenderungan siswa melakukan aktivitas di luar kegiatan pembelajaran yang diharapkan. Oleh sebab itu, guru perlu mengelola waktu dengan tepat agar penggunaan media dan penerapan model pembelajaran tersebut dapat lebih efektif sesuai kompetensi atau tujuan yang akan dicapai. Untuk itu sangat diperlukan kontrol guru terhadap aktivitas siswa; (2) Bagi Siswa: Penggunaan media *cartoon story maker* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi *narrative text* dapat memberikan inovasi baru bagi siswa. Siswa hendaknya membudayakan karakter gemar membaca karena selain menambah khasanah pengetahuan siswa tetapi juga akan membantu memunculkan ide-ide kreatif terkait suatu permasalahan. Agar proses pembelajaran dengan media *cartoon story* ini dapat berjalan dengan efektif, siswa harus mengikuti petunjuk kegiatan yang disampaikan oleh guru serta membiasakan diri untuk mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.